

HISTORIQUE SUR LA PRODUCTION DE JOUETS

Germain Giroud, fondateur de l'entreprise GéGé, démarre son aventure dans le monde du jouet grâce aux tissus. Formé à la confection de tissus d'ameublement, il se sert des chutes pour créer des vêtements de poupées de salon puis les poupées elles-mêmes. Mobilisé au début de la Seconde Guerre mondiale, il revient à Moingt en 1941 et se tourne vers les poupées-jouets. Faites de matières moulées et de carton embouti, elles évoluent avec l'adjonction de jambes en bois tourné et deviennent marcheuses. L'époque est au développement des matières plastiques et leurs multiples applications bénéficient à l'entreprise. Son catalogue s'enrichit jusqu'à sa fermeture, innovant avec des poupées de plus en plus sophistiquées et en diversifiant son activité à d'autres jouets comme les trains, voitures miniatures, coffrets scientifiques et bien autres.

MONTBRISON

Jeu de l'oie

*La belle aventure
GéGé continue*



RÈGLES DU JEU

Les règles de ce jeu ont été élaborées par la classe de CM1-CM2 de Ludivine Tholot de l'école de Moingt. Année scolaire 2024-2025

1) Choix du dé

Choix d'un seul dé à 4 faces : 1, 2, 3 et 4.
Variante possible avec un dé à 6 faces : si vous faites 5 ou 6 relancez le dé.

2) Règles du jeu

BUT DU JEU : être le premier à arriver sur la dernière case. Chaque joueur choisit un objet qui lui servira de pion, laissez parler votre imagination...

Suivant le chiffre obtenu, le joueur avance case par case. Sur certaines cases, une action est à réaliser.

Pour gagner la partie, il faut arriver pile sur la dernière case n°21 (Arrivée). Si le score du dé est supérieur, le joueur devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

3) Cases avec des actions

- 3 Double ton score de dé.
- 5 Tu admireras les roses : passe un tour.
- 8 Prends le train, avance de 4 cases.
- 10 Tu t'endors, réveille-toi à la case 7.
- 11 Traverse le pont d'argent, relance le dé.
- 13 STOP : Retourne à la case départ.
- 14 Prends la voiture et avance d'une case.
- 16 Pour sortir du puit, essaye de faire 3 ou 4 avec le dé quand c'est ton tour.
Lorsque tu réussis, tu es libéré : rejoue au tour suivant.
- 17 Suis le moineau jusqu'à la case 19.
- 20 Tu t'amuses bien avec Caroline : recule de 5 cases.

